

FRANCHISE-OK ÉS DIGITÁLIS EFFEKTJEIK

KAMERA-SZOFTVER HIBRIDEK



MARGITHÁZI BEJA



**A speciális effektek használata egyidős a mozgóképpel,
és az analóg trükkök a digitális korban sem mennek ki a divatból**

Bármennyi változást is okozott a mára szinte maradéktalanul lezajlott digitális átállás a gyártásban, forgalmazásban és vetítésben, a filmek stílusában (CGI, effektek) és struktúrájában (adatbázis-narratívák, mind-game filmek), a moziszékekből nézve, a tökéletesebb kép- és hangminőségen túl, még a 3D szemüvegen át sem változott sokat a hollywoodi rendszer: továbbra is gyöngyvászonra vetített, többnyire emberszereplőket mozgató, netán állati- vagy fantázialényeket animáló történetek mozgóképeit nézzük a fegyelmezett sorokba rendezett nézőtérrel, másfél-két órán át. És miközben érezhetően más léptékű, a korábbi fejlesztésekkel nem összemérhető a digitális média hatása, hasonló látszik megtörténni, mint a hajdani technológiai újítások (hang, szín, szélesvászon) bevezetésekor: radikális átalakulás helyett a rendszer mintegy felszippanjtja, beolvasztja az új technikát, és pozícióit megerősödve igyekszik kikerülni a tranzíciós korszakból.

Az új évezredben még a franchise-zá terebélyesült filmtörténeti legendák újraélesztése is korábbi sorvezetőt használ: a remake, prequelek, sequelek, spin-offok és rebootok új variációi és mutációi jelennek meg; a szoft rebootban például az informatikai szleng szerinti „intelligens újrabetöltés” során az eredeti karakterek, nevüket megőrizve, de a sokszor már kellőképpen túlsúfolt vagy kimerített narratív hálózatokat hátrahagyva, új színészek bőrébe bújva, tiszta lappal indulhatnak új kalandokra – továbbra is a védjeggyé vált univerzumban, amivel a régi rajongók és az új nézők egyaránt jól járnak. Ez a logika üzemelt korábban a *Star Trek*-ben (2009), de az idei nyárra időzített több új franchise-epizód is régi és új karakterek, helyszínek, motívumok gondos adagolásával hajtja végre a legendák upgrade-jét. A

maga korában a komputeres effekthasználatot népszerű filmekbe konvertáló *Jurassic Park* (1993) és *Terminátor 2 – Az ítélet napja* (1991) legújabb részei, csakúgy, mint George Miller legendás, harminc évre hibernálódott *Mad Max*-trilógiájának (1979–85) folytatása, továbbra is a múlt, jelen és jövő közötti kapcsolatok különféle mutációinak megjelenítésével hozzák testközelbe a természet rendjébe való beavatkozás és a tudománnyal való visszaélés néha visszafordíthatatlan következményeit. Mindhárom, eltérő univerzumokat építő franchise-ban alternatív, lehetséges jövőidő elevenedik meg, melyben az apokalipszis megtörtént evidencia (*Mad Max – A harag útja*), folyamatosan visszavont, majd újra kilátásba helyezett végzet (*Terminator Genisys*), vagy a múltban egy másik fajjal megesett, de klónozásukkal a jelenben is kísértő lehetőség (*Jurassic World*). A három új film ezen felül úgy szolgál a hollywoodi digitális képalkotásról tett naprakész helyzetjelentéssel, hogy közben vagy a CGI induló nagyjátékfilmes pályafutásának kilencvenes évek eleji megtestesüléseit (T-Rex, T-1000) idézi meg, és múlja felül, vagy alapvetően az analóg korszak hagyományos speciális effektjeire támaszkodva kelti életre látványos, posztelektronikus világban játszódó akció-sorozatait (*Mad Max – A harag útja*).

Effektek, defektek, attrakciók

Kétségtelen, hogy az ezredforduló óta több rossz emlékeztető, igénytelen kivitelezésű vagy felszínes effekt-orgiába fulladó film (*Garfield*, *Conan, a barbár*, *Zöld Lámpás*, *Jupiter felemelkedése*) dolgozott azon, hogy mára sok Hollywood-kritikában a CGI szitokszóként szerepeljen, miközben felnőtt egy képszerkesztő szoftverekkel jól

bánó, a minőség tekintetében hiperkritikus nézői generáció is. Pedig az effektek, trükkök használata köztudottan egyidős Hollywood-, sőt a mozgóképtörténetével, mi több – ahogy Christian Metz, épp az effektek apropóján emlékeztet rá – a film maga is egy vizuális trükk. Míg azonban a pre-digitális érában a speciális vagy mechanikus effektek a forgatás közben, kamera előtt alkalmazott eljárások (makettek, pirotechnika, kaszkadőrök, maszkok, protézisek, matte-hátterek, tükör-effektek, háttérvetítések) összefoglaló neve volt, és a vizuális vagy optikai effektek a felvett anyag utómunkai manipulálására (áttűnések, egymásra fényképezés, optikai kompozítálás) vonatkoztak, a digitalizáció máshol húzta meg a trükkök, képmanipulációk osztályozásának határait. A CGI elterjedése az operatóri munkakör átalakulását, az utómunka felértékelődését és a speciális effektek nagy részének bekebelezését hozta, mivel ezek digitális előállítás (pl. matte-festmények, maszkok, tűz, eső vagy egyéb időjárási viszonyok reprodukálása, stb.) így lényegesen olcsóbbá és veszélytelenebbé vált, igaz, precízebb, de mesterségesebb végeredménnyel kecsegtetve.

Miközben az effekthasználat mára már nem kizárólag álomgyári játékfilmes kiváltság, hanem európai, ázsiai tömeg- vagy szerzői filmek, tévésorozatok számára, illetve low-budget, független kontextusban is kézenfekvő és megfizethető lehetőség, látványos alkalmazásuk mégis egyes kortárs hollywoodi műfajok (akció-kaland, sci-fi, fantasy, képregényfilmek) állandó kísérője, kevésbé látványos, ún. észrevétlen használatuk pedig (pl. égbolt cserék, helyszínek kiegészítése, anakronisztikus elemek kiradírozása) gyakorlatilag minden film utómunkájának kísérője: az utóbbi másfél évtizedben egy átlagos mainstream film kezdeti néhány manipulált snittjétől mára már a több száz-, illetve ezer snittben alkalmazott kisebb-nagyobb digitális effekt, módosítás számít bevettnek. Közben a VFX szakma filmről-filmre tökéletesedik, az egyes újítások (pl. performance capture az *Avatar*ban, CGI-gorilla a *King Kong*ban) magától értetődően épülnek be egy következő produkcióba (pl. az előző kettő a *Majmok bolygója* – *Forradalomba*), de a régi praktikus effektekhez, kamera-realizmushoz való ragaszkodás sem megy ki a divatból: a szinte teljesen szintetikus, CGI térben játszódó történetek (*Sin City*, *300*, *Speed Racer* – *Totál turbó*) mellett mindig készülnek olyanok is, amelyek eredeti helyszíneket, klasszikus maketthasználatot, és inkább fotografikus-, mint matte-háttereket preferálnak (*Gyűrűk Ura* trilógia). A képalkotó szoftverekkel nemcsak az idő és a tér

olyan dimenzióinak impresszív képi megjelenítésére nyílik mód, mint az Einstein–Rosen híd (*Interstellar*) vagy a szubatomi szint (*Hangya*), de egyes vizuális megoldások a filmek tereit és narratíváit is hasonló módon befolyásolják, mint például a vertikálisan orientált hősök és történetek (*Eredet*, *Avatar*, *Hős*, *Star Trek*, *Mátrix*), fenyegető tömegek (*Gyűrűk Ura*, *Trója*, *Én, a robot*, *300*), különös lények digitális megelevenítése (*Jurassic Park*, *King Kong*, *A múmia*, *Hibrid*, *Harry Potter*-széria), alakváltó hősök (*Terminátor 2*, *Dark City*, *X-Men*, *Hulk*) elterjedése, melyek a kilencvenes évek óta fokozatosan erősödő tendenciákként vannak jelen a kortárs mainstream filmben. A vásznon pergő képeken sokszor szétválaszthatatlan összemosódik a valóban lefilmezett és a digitálisan manipulált, a kamera-, illetve a szoftver munkájának eredménye – a felvételeken szorgos kezek munkálkodnak tovább a világszerte gomba-módra szaporodó VFX-laboratóriumokban, hogy analóg–digitális technikával előállított, a varratokat sokszor észrevétlenül eltüntető látvánnyal kápráztassák el a nagyjérdeműt.

Gigantikus genetikus hibrid

A huszonkét éves kihagyás után visszafogott kritikai, de óriási kasszasikerrel rajtoló új *Jurassic*-film a rosszlelkű Isla Nublar szigetén, az eredeti Park helyére épített, nagyobb, korszerűbb, több fajnak otthont adó, technikai újításokkal felszerelt dinoszaurusz-rezervátumba katapultálja a nézőt, egyenesen az új park napi majd' húszezer látogatója közé. A *Jurassic World*, ahogy neve sem rejtí véka alá, a parkot kisebb univerzummá kiterjeszteni szándékozik, IMAX-kompatibilis fokozások és még nagyobb méretek, léptékek filmje, a folyamatos upgrade-kényszerben élő kortárs kultúra görbe tükörben visszacsillanó mása: a frissen klónozott Indominus-Rex az újdonságokra éhes, élményzsákmányokra vadászó, másféle izgalmak és veszélyek kizárólag látványára vágyó közönség kedvéért jött a világra. Az InGen laboratóriumában, az első rész dr. Wu-jának felügyelete alatt kifejlesztett, a T-Rexnél erősebb karokkal és kisebb karmokkal rendelkező, négy lábra ereszkedve is ütképes, intelligens transzgenikus hibrid génjeiben, kinézetében éppen úgy keverednek más dinoszauruszok, sőt állatfajok DNS-ei és tulajdonságai, ahogyan az új rész is beépíti az ősfilm egyes karaktertípusait, relikviáit és fajait. De mindazzal együtt, hogy Colin Trevorrow filmje igyekszik a témaparknak a teret nem csak horizontálisan betöltő, hanem a tenger mélyére (gigantikus, cápákkal etetett Moszaszaurusz) és a

levegőbe (turistákra a levegőből támadó, üvegházukból kiszabadított Pteroszauruszok) is kiterjedő dimenziókat adni, illetve a nézőt mozgó kamerákkal az üldözési jelenetek közepébe rántani, vagy egyenesen a gigantikus, tátott állkapcsokba szédíteni, a *Jurassic World* gyakran nehézkes, elnagyolt, nem feltétlenül forradalmi effektjeit nem fogjuk az első filmhez hasonló referenciaként emlegetni, mert a mennyiséghez, méretekhez nem társult annyival gondosabb kidolgozás. Míg a 1993-as film közelképein a dinók manuálisan mozgatott animatronikus bábok formájában jelentek meg, és a távolabbi, egészalakos változatuknál használtak komputerképeket, az új rész óriás ragadozói, éppen méreteik miatt lesznek élettelen CGI-monstrumok.

Ez alól némiképp az Owen által idomított, de néha kiszámíthatatlan raptorok kivételek: nemcsak kisebb termetük, hanem természetesebbnek ható mozgásuk miatt is életszerűbbek, ami emberi mozdulatminták beépítésének következménye. A motion capture-el rögzített emberi mozgás így hitelesíti valóságosabbá a CGI-ragadozókat, melyek korábbi gyilkológép-imidzsükkel ellentétben a történet szerint most az I-Rex elleni harcban az ember oldalára állnak, de a végső győzelemből is kiveszik a részüket. Az új hibrid nem győzhet: a supermodern számítógépes ellenőrző és biztonsági rendszer látványos összeomlása után maroknyi ember közreműködésével fajtársai – egy T-Rex, egy raptor és egy nála jóval gigantikusabb Moszaszaurusz – közösen okozzák vesztét.

Kibernetikus organizmusok és metamorfózisok

A *Terminátor*-franchise informatikai törvények szerint szerveződő univerzumában a Skynet stratégiájának egyik alappillére a kibernetikus organizmusok folyamatos fejlesztése, ami új kihívásokkal látta el a filmváltozatok speciális, majd digitális effektjeinek tervezőit. Az igencsak zilált idővonalú, friss epizódban régi és régi terminátor-modellek akadályozzák régi-új hőseinket a Genisys nevű, egyetlen szoftverben központosuló operációs rendszer aktiválásának megghiúsításában. A folytatás a narráció, a karakterek, a helyszínek és a kyborg-modellek tekintetében is az idézetek, mutációk és variációk néhány upgrade-el kiegészített filmje. Nemcsak az eredeti Cameron által alapított univerzum ikonikus elemeit (a 1984-es film snittjei, a magas szárú Nike cipő, a második rész folyékony, polimimetikus T-1000-e) veszi át, de az idős Schwarzenegger megöregedett T-800-asának is főszerepet szán, miközben néhány snitt erejéig újrakreálja annak fotórealisztikus, CGI ifjúkoriását is. (Ez az „eredeti” helyett testdublőr

közreműködésével és digitális effektekkel megalkotott, alapvetően hús-és bőrréteggel fedett fémváz as terminátor-alteregő talán a legvégső, überelhetetlen hibrid ebben a képletben.) Az ősi T-800-as nemcsak az egyes részek közötti kapocs szerepét, de a sérülései során feltáruló váz megjelenítésében az effektek fejlődésének nyomait is őrzi, az 1984-es szilikonmaszkos, trükkfelvétellel kivitelezett önszervizelési jelenettől a 2015-ös rész roncsoltan is harcoló, feljavított interfészű CGI-változatáig.

Az *ítélet napja* csúcseffektjeként emlegetett, folyékony, alakváltó T-1000-e komputer-technika nélkül aligha valósulhatott volna meg. A gyorsan regenerálódó, golyókat elnyelő, változatos harcmodorra, kamuflázsra és mimikrire egyaránt képes gyilkológép óta (ennek női T-X változatán kívül) nem volt digitális effektekkel megjeleníthető, különleges halmazállapotú terminátor-kihívója a franchise-nak, a T-3000-es modell megjelenése viszont minden bizonnyal a *Genisys* egyik emblemikus effektjeként fog fennmaradni. Az ellenállás kulcsfigurájának nanorobotokkal való megfertőzése, és celluláris szintű átalakítása egy olyan új, szerves–szervetlen hibridet eredményezett, mely lényegében egy megszólalásig az élő személyre hasonlító nanomassza. Nem olvad, nem folyik, hanem rétegszerűen bomlik elemi részecskéire vagy épül újra, saját mágneses mezőjének kontrollálásával. A kórházi MRI gép erős mágnesességével nem is tud megbirkózni, a szemünk előtt esik szét félig nanohalommá és félig emberré – mely strukturális szerkezet a pixelekből felépülő, fotórealisztikus CGI-emberszereplők erős vizuális metaforájaként hat. A fertőzést Jason Clark külsején is jelezni kellett, így az utómunka során éppen olyan, Uncanny Valley-t megközelítő effektekkel igyekeztek kísértetiessé tenni, amelyeket ellenkező esetben éppen elkerülni próbálnak az animátorok; az egyre durvuló harc közben ez a külső tovább zilálódik: a T-3000-es fokozatosan jön rá, hogy már nincs szüksége a tökéletesen megtevesztő, emberszerű kinézetre.

Az upgrade-dömpingben a történeten belül sincs megállás: az utolsó percekben T-800-asunk polimimetikus masszába zuhanva alakváltó tulajdonságokkal feljavítva bukkan újra elő, de a Cyberdyne szerverei között megvívott végső harcban megjelenik a testetlen, holografikus képhez hasonló halmazállapotú, lézerszoborra emlékeztető T-5000-es, Connort is megfertőző modell, mely monológja végére a Skynet-et megszemélyesítő gyerekből felnőtté formálódik.

Sivatagi neobarbár odüsszeia

Miller akciómozija az egyik legeredetibb sequel a kortárs franchise-palettán, melynek radikális attrakció–narráció arányait elsősorban az öntörvényű, bizarr teatralitást és zen buddhista kóan formájában összefoglalható történeteket díjazó kritikusok értékelték. A legkevésbé sem nosztalgiába süllyedő, markáns stílusú *Mad Max – A harag útja* a kemény karakterek, karcos hangulatok, gyakori (el)hallgatások örületes tempóban pörgő filmje, mely a második és harmadik rész alapjaira építi brutális törvények szerint működő világát. Halatlan Joe magas, szikla-Citadellán elterülő (az egykori Csereváros felső szintjét idéző) Fellegvárosának élesen elkülönülő kasztokon, rabszolgák fizikai erején, feltétlen alattvalói lojalitáson és a vezér személyi kultuszán alapuló diktatúrájában a legnagyobb érték a vízen és az üzemanyagon túl a lefejt anyatej és a hibátlan génállomány. Az idecsapódó, rabul ejtett Max Rockatansky-t mindez éppúgy hidegen hagyja, mint az is, hogy később az egyik tumoros hadfi élő vérzsákjának szerepét szánják neki, de az sem hatja meg, hogy az üzemanyag-rakománnyal és Joe ágyasaival szökni próbáló Furiosa hadúr nő oldalán találja magát – eleinte kizárólag a fogságból és be-betörő emlékeitől való szabadulás hatja.

Miller lényegében e karneváli, poszt nukleáris új középkor belső logikáját terjeszti ki a látványvilágra, melyet nyers, erős jelzések (tetoválások, testfestés, krómspray), néha fém test-protézisekkel kiegészülő, bizarr jelmezek, a nukleáris katasztrófa következményeit a testükön viselő, fertőzött vagy torzszülött teremtmények és maradék alkatrészekkel feljavított, egyszerű gépekkel vagy manuálisan összeszerelt, ütős steampunk vasak (járgányok) népesítenek be. De ennél továbbmenve, Miller az utazással elinduló akciósorozatot is ezzel az off-line univerzummal kompatibilisként, a sivatag, a gravitáció, a távolságok mértékének és erejének tiszteletben tartásával képzeli el. A namíbiai sivatagban, másfél száz valóban megépített, működő autóval, kaszkadőrökkel, valódi tűzzel, robbantásokkal és egyéb helyszíni effektekkel hat hónapig tartó forgatás nyomán még a végső film felpörgetett vágástempóján átszűrve is ott van a képekben a folyamatosan mozgó, összezsapó és egymásnak feszülő járgányok nyers ereje, ugyanakkor a találékony extrákkal (rugalmas póznák, titkos fegyverek, tartalék üzemanyag) ellátott „vasak” a harcmódok változatos, látványos koreográfiáját biztosítják.

A minden kockára kiterjedő digitális utómunka a *Mad Max 4*-ben, néhány valóban lefilmezhetetlen

megoldáson túl (toxikus vihar, Furiosa fél karja), elsősorban az olyan, atmoszférát erősítő változtatásokat, kiegészítéseket tette meg a felvételeken, mint az egységes, festői színek beállítása, az éjszakai jelenetek véglegesítése, hátterek tisztogatása, és a folyamatosan felvert por, homok kordában tartása. A máshol fotózott felhőkkel, égrészszeletekkel való helyettesítés és egységesítés a tér realizmusfaktorát hivatott erősíteni, amit az utólagos, meleg színekkel való kolorizálás finomít egy fantasztikus, de lehetséges világ háttérévé.

A digitális vizuális effektek működését egyre inkább a genetikai metafora szemlélteti pontosan: a valóságból vett minták klónozása, morfolása, mutálása során nem létező, furcsa hibridek, a valóság digitális mutánsai jönnek a világra. Megtervezett és legyártott kellékeivel, tárgyaival, a kamera előtti valósághoz való ragaszkodásával az új *Mad Max* azért emelkedik ki nemcsak az előzmények látványosságait CGI-al tovább tuningoló sequelek, de a kortárs effekt-orientált blockbusterek sorából is, mert nem szoftver-, hanem kamera-kompatibilis attrakcióban, valódi dinamikában, valódi fizikában gondolkodik – és ennek rendeli alá a digitális utómunkát.

* A szöveg megírása idején a szerző Bolyai János Kutatói Ösztöndíjban részesült.